

## (9) 캐릭터·라이선스

2013년 스웨덴의 캐릭터·라이선스시장은 전년대비 1.5% 성장한 7억 3,000만 달러의 시장으로 집계되었다. 캐릭터·라이선스시장은 2009년 이래로 낮은 성장률이었지만 꾸준한 모습을 보이고 있어 2018년까지 연평균 성장률 2.8%를 보이며 8억 3,900만 달러의 시장으로 성장할 전망이다.

[표 8-16] 스웨덴 캐릭터·라이선스시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
캐릭터·라이선스	678	690	709	719	730	747	766	788	813	839	2.8

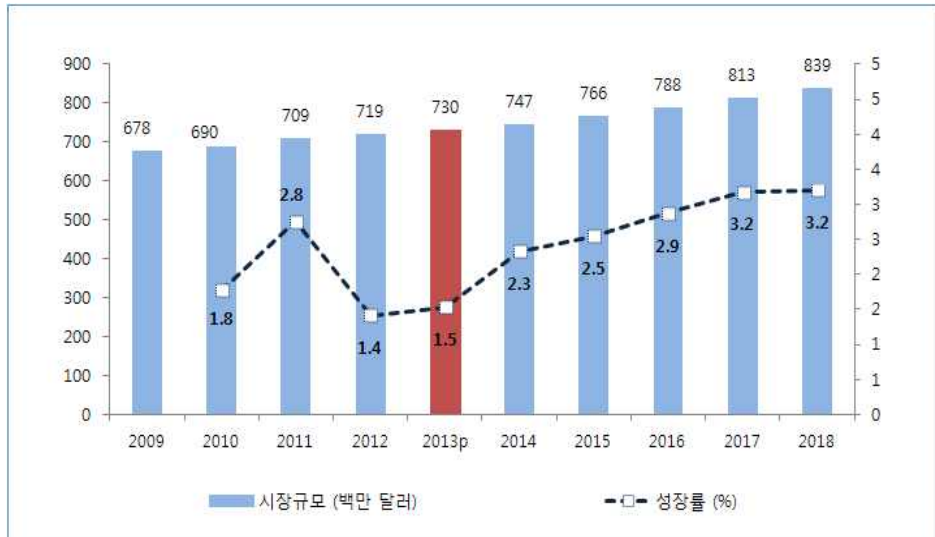
출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

1. 영국
2. 프랑스
3. 독일
4. 스페인
5. 러시아
6. 이탈리아
7. 스웨덴
8. 터키
9. 중동·아프리카

제1절

- 1. 영국
- 2. 프랑스
- 3. 독일
- 4. 스페인
- 5. 러시아
- 6. 이탈리아
- 7. 스웨덴
- 8. 터키
- 9. 중동 아프리카

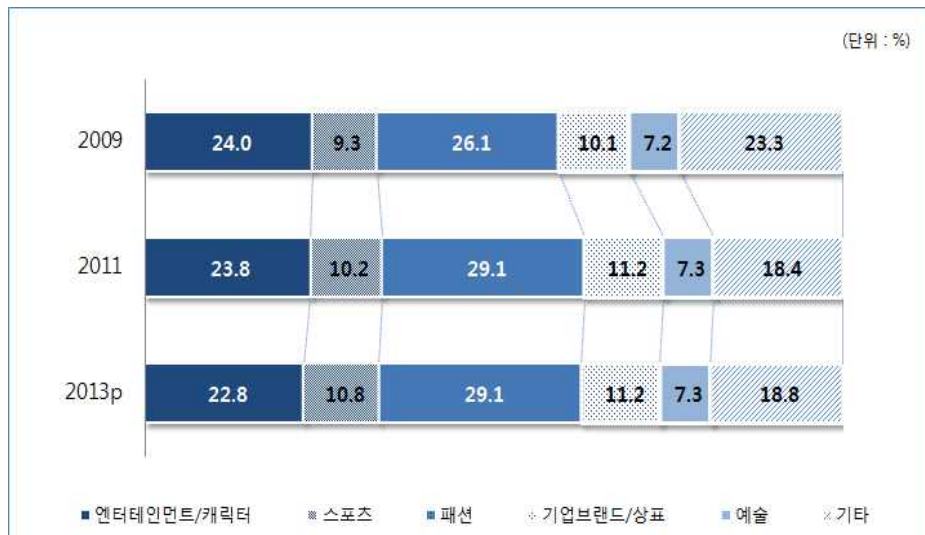
[그림 8-46] 스웨덴 캐릭터·라이선스시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

2013년 스웨덴의 캐릭터·라이선스시장은 패션부문이 29.1%로 시장을 주도하고 있는 가운데 엔터테인먼트·캐릭터 22.8%, 기업브랜드·상표 11.2%, 스포츠 10.8%의 순으로 나타났다. 연도별로 큰 변화는 없었으나 엔터테인먼트·캐릭터 부문이 연도별로 소폭 감소되는 경향을 보였다.

[그림 8-47] 스웨덴 분야별 캐릭터·라이선스시장 비중, 2009 vs. 2011 vs. 2013



출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)